



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Indonesia merupakan negara agraris yang menggunakan lahan subur yang dimiliki Indonesia sebagai salah satu penopang utama dalam perekonomian Indonesia dan adanya edukasi mengenai pertanian membantu dalam mengembangkan pertanian Indonesia menjadi lebih baik. Bidang pertanian merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan kepada murid-murid Indonesia dimulai pada kelas SMP 7 sebagai pengetahuan umum mengenai pertanian di Indonesia dan tanaman yang dihasilkan oleh bidang pertanian.

Namun berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada 101 murid SMP bidang pertanian Indonesia merupakan bidang yang tidak banyak diminati oleh murid-murid dengan alasan yang diberikan adalah bagaimana bidang tersebut sulit, membosankan dan tidak menyenangkan. Selain kuesioner berdasarkan fgd yang penulis lakukan kepada lima orang tua murid SMP salah satu alasan mengapa murid SMP tidak memiliki minat dikarenakan sebagian murid SMP tinggal pada daerah perkotaan membuatnya jarang melihat pertanian atau melakukan kegiatan menanam secara langsung, dengan satu-satunya kegiatan menanam ialah kegiatan yang diberikan dari sekolah. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada ibu Tres seorang guru SMP, bidang pertanian merupakan bidang penting yang harus dipelajari dikarenakan bidang pertanian merupakan bagian dari sejarah perkembangan Indonesia.

Menurut Munfarijah dari kementerian pendidikan dan kebudayaan (2018), bidang pertanian dapat menanamkan bukan hanya pengetahuan mengenai pertanian namun juga sikap baik kepada anak sejak dini, salah satu sikap tersebut adalah sikap tanggung jawab, sikap sabar, memperkenalkan anak pada konsep ilmiah dan mendorong anak untuk menyukai makanan sehat.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah media edukasi yang menyenangkan, interaktif dan informatif berupa sebuah buku digital interaktif atau *E-Book* Interaktif berjudul “Mari Tani!”. *Platform* yang digunakan untuk media edukasi ini ialah *hdanphone* dikarenakan berdasarkan Febrianti pada laporannya berjudul Motivasi Belajar Menurun Imbas dari Covid-19 (2021), sebagian besar murid SMP menggunakan *hdanphone* dalam kegiatan belajar sekolah dan mencari informasi.

Dalam *E-Book* Interaktif “Mari Tani!”, pengguna mempelajari bidang pertanian dalam Indonesia dan cara menanam beberapa tanaman pertanian yang mudah ditemukan oleh murid-murid dalam lingkungannya sehari-hari walaupun di perkotaan, cara menanam yang akan dipelajari merupakan cara menanam dengan sederhana yang dapat dilakukan pada rumah sendiri. Pada akhir dari *E-Book* Interaktif “Mari Tani!” akan diberikan sebuah kuis dengan nilai akhir yang akan dihubungkan kepada *E-Learning* sekolah sebagai nilai akhir murid dalam menjalankan *E-Book* Interaktif “Mari Tani!”.

Pada tanggal 12 November 2021 penulis melakukan *alpha test* dari *prototype E-Book* Interaktif “Mari Tani!” pada *prototype day* secara *online* menggunakan aplikasi *zoom*, penulis mendapatkan 20 pengguna yang menjalankan *prototype* dan memberikan tanggapan dan masukan mereka terhadap *prototype E-Book* Interaktif “Mari Tani!”. Penulis mendapatkan masukan yang menjadi pedoman dalam melakukan revisi kepada *prototype E-Book* Interaktif “Mari Tani!” lalu penulis melakukan *beta test* dengan *prototype E-Book* Interaktif “Mari Tani!” yang telah melalui tahap revisi.

Beta test dilakukan pada 7 Desember 2021 kepada lima orang murid SMP yang tinggal dalam Jakarta dan memiliki ketertarikan dalam pertanian dan media interaktif. *Beta test* dilakukan penulis dengan memberikan link *prototype* dan link kuesioner menggunakan *discord*. Dari *beta test* penulis mendapatkan tanggapan sangat baik dari responden.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat penulis berikan dalam perancangan multimedia interaktif digital dalam bentuk *E-Book* interaktif ialah:

1. Lakukanlah riset terhadap masalah yang terpilih dan tahap dalam perancangan media yang akan digunakan.
2. Lakukan riset terhadap konten yang akan digunakan pada multimedia interaktif dan bentuk interaktifitas yang dapat di implementasi sehingga informasi dapat diberikan dalam bentuk informative namun interaktif.
3. Lakukan riset kepada target utama dalam perancangan dan target sekunder yang berpengaruh terhadap keputusan target utama.
4. Tentukan susunan halaman, aset dan interaktifitas pada setiap halaman yang akan digunakan sehingga mudah untuk menentukan jumlah aset dan penempatan aset yang akan digunakan dalam media.
5. Lakukan *test* mandiri terdahulu lalu dilanjutkan dengan *alpha test* untuk mengetahui kesalahan yang terlewati atau tidak terlihat oleh kita, dan lakukan *beta test* setelah memperbaiki dan mengimplementasikan masukan yang telah diberikan pada *alpha test*.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA